

**PERANCANGAN IKON WISATA EMBUNG “MBAH MANGUN” SEBAGAI  
DESTINASI WISATA DAN MUSEUM PERANTAUAN  
DI DESA JURON, KEC. NGUTER, KAB. SUKOHARJO**

**USULAN PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN SENI)**



**Ketua**  
**Aries Budi Marwanto., M.Sn**  
**NIP: 197705052005011002**

**Anggota**  
**Prima Yustana., M.A**  
**NIP. 197901112005011002**

Dibiayai DIPA ISI Surakarta

Direktorat Jenderal Penguatan Riset Dan Pengembangan,  
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi sesuai  
dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Pemula  
Nomor: 12239/IT6.1/LT/2019

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA**

**Oktober 2019**

## HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian Artistik : *Perancangan Ikon Wisata "Embung Mbah Mangun" Sebagai Destinasi Wisata dan Museum Perantaraan di Desa Juron, Kec. Nguter, Kab. Sukoharjo*
2. Pelaksana Penelitian:  
Ketua Peneliti :  
a. Nama Lengkap : Aries Budi Marwanto., M.Sn  
b. NIP / NIDN : 197705052005011002 / 0005057707  
c. Pangkat/Golongan : Penata Tk.I, III/d  
d. Jabatan : Lektor  
e. Fakultas/Jurusan : Seni Rupa dan Desain / Batik  
f. Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta  
g. Alamat Kantor : Ki Hadjar Dewantara no. 19, Surakarta.  
h. Telp/Faks/Email : 0271-647658/direct@isi-ska.co.id  
i. Alamat Rumah : Blembem Rt. 01 Rw.01, Plesungan,  
Gondangrejo, Karanganyar  
j. Telp/Email : 081804437999 / aries.be.em@gmail.com  
Anggota Peneliti:  
a. Nama Lengkap : Prima Yustana, S.Sn, M.A  
b. NIP / NIDN : 197901112005011002 / 0011017903  
c. Pangkat/Golongan : Penata, III/c  
d. Jabatan : Lektor  
e. Fakultas/Jurusan : Seni Rupa dan Desain / Kriya Seni  
f. Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta  
3. Jumlah Biaya yang diusulkan : Rp. 18.000.000,-  
4. Dibiayai melalui : DIPA ISI Surakarta,  
Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi,  
Kemeristek Riset, Teknologi dan  
Pendidikan Tinggi  
5. Jangka Waktu : 3 Bulan

Surakarta, 31 Oktober 2018

Mengetahui,

Dekan Fakultas

Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.  
NIP.197207082003121001

Ketua Peneliti,

Aries Budi Marwanto, S.Sn., M.Sn  
NIP. 197705052005011002

Mengetahui,

Ketua LPP3M

Dr. Slamet M.Hum  
NIP. 196705211993031002

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT bahwa atas perkenan-Nya, Penelitian Artistik Penciptaan Seni dengan judul *Perancangan Ikon Wisata “Embung Mbah Mangun” Sebagai Destinasi Wisata dan Museum Perantauan di Desa Juron, Kec. Nguter, Kab. Sukoharjo* ini dapat diselesaikan. Laporan ini merepresentasikan proses perancangan bangunan ikon wisata berupa patung keramik monumental dan rancangan bangunan yang akan difungsikan sebagai gedung kuliner dan museum perantauan.

Ucapan terimakasih disampaikan kepada para pihak yang telah mendukung dan membantu pelaksanaan kegiatan penelitian artistik ini, di antaranya terdiri dari narasumber Kepala Desa Juron: Sarbini Sigit Budiyanto S.E, warga masyarakat Desa Juron dan seluruh perangkat desa, sesepuh desa Juron Drs. Sutarno Eko Saputro, Prapto, Jumino, Suratmi, mahasiswa ISI Surakarta : Pendi Puji Raharjo, Arian Muhtar dan Chamsyah Fredi, sehingga laporan ini dapat diselesaikan dan tersusun dengan baik. Selain itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Kemenristek Dikti, ISI Surakarta, LP2MP3M atas kerjasama dan dukungannya.

Dengan diselesaikannya laporan ini dan luaran yang menjadi capaiannya diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga maupun masyarakat luas, terutama masyarakat Desa Juron.

Penulis menyadari laporan ini jauh dari sempurna untuk itu kritikan dan masukan dari berbagai pihak sangat dibutuhkan.

**Penulis**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
ABSTRAK .....	v
 BAB I. PENDAHULUAN .....	 1
A. Latar Belakang .....	1
B. Perumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian Artistik .....	9
D. Manfaat Penelitian Artistik .....	10
E. Luaran Penelitian Artistik.....	10
 BAB II. TINJAUAN PUSTAKA .....	 11
A. Pustaka Terkait .....	11
B. Road Map Penelitian .....	12
C. Tinjauan Visual Karya .....	14
 BAB III. METODE PENELITIAN PENCIPTAAN .....	 17
BAB IV DESKRIPSI KARYA .....	25
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	35
 DAFTAR PUSTAKA .....	 16
LAMPIRAN .....	17

## ABSTRAK

Penelitian Artistik/ Penciptaan Seni dengan judul Perancangan Ikon Wisata Embung “*Mbah Mangun*” Sebagai Destinasi Wisata dan Museum Perantauan di Desa Juron, Kec. Nguter, Kab. Sukoharjo ini adalah adanya konsep dan perancangan ikon daya tarik destinasi wisata. Target dari penelitian ini, mewujudkan rancangan ikon yang akan difungsikan sebagai penanda sekaligus *branding* untuk meningkatkan daya tarik para wisatawan dalam berkunjung ke objek wisata embung Mbah Mangun.

Metode yang digunakan untuk merealisasikan rancangan tersebut dilakukan melalui metode eksplorasi, inspirasi dan elaborasi. Tahap eksplorasi meliputi pengumpulan data di lapangan, dokumentasi, kajian literatur dan wawancara. Tahap inspirasi dilakukan dalam mengembangkan gagasan ataupun konsep ide berdasarkan analisis data yang telah diperoleh. Tahap elaborasi pada kegiatan perancangan ini merupakan tahap kristalisasi ide dengan memperkuat konsep filosofi bentuk. Pada tahap ini sekaligus mempertimbangkan secara matang aspek-aspek realisasi perancangan yang berkaitan dengan tata letak ikon, material, konstruksi dan teknik perwujudan. Target perancangan dalam penelitian ini yakni berupa konsep, desain dan prototipe. Luaran hasil penelitian berupa jurnal ilmiah dan HAKI.

**Kata kunci:** embung, ikon, wisata.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN.**

#### **A. Latar Belakang**

Penelitian ini merujuk pada rencana pengembangan dan penataan wilayah melalui Musrenbang (Musyawarah, Rencana dan Pengembangan) pemerintah desa dan BPD (Badan Perwakilan Desa) tentang kelengkapan pembangunan embung Mbah Mangun di Desa Juron. Kec. Nguter, Kab. Sukoharjo. Penelitian kolaboratif, antara akademisi seni dan institusi pemerintahan tercipta melalui pembagian kegiatan sesuai dengan kapasitas masing-masing, dimana kapasitas penulis sebagai konseptor (ide, pemikiran), visualisasi desain dan prototipe, sedangkan pihak pemerintah berperan terkait pada penganggaran dan realisasi perwujudannya. Oleh karena itu ruang lingkup garap penelitian ini meliputi: (a) Menggali ide, analisis data, membuat konsep desain yang mengacu kepada program kebutuhan agar dapat menampung dan mencerminkan keunikan Desa Juron. Kec. Nguter, Kab. Sukoharjo; (c) Sketsa-sketsa alternatif visual (d) Desain gambar kerja yang meliputi layout, gambar detail dan gambar perspektif. Berdasar ruang lingkup penelitian tersebut, maka penulis menghimpun data untuk menggali informasi secara komprehensif, kemudian melakukan proses kreatif.

Embung Mbah mangun merupakan embung yang dibuat oleh pemerintah sejak tahun 2017, awalnya difungsikan sebagai tampungan cadangan air di musim kemarau. Lokasi embung tersebut dibuat di atas tanah seluas 5 H, terletak di bagian timur desa Juron. Berdasarkan data yang penulis himpun dengan Kepala Desa setempat, bahwa lokasi embung tersebut ditargetkan mulai tahun 2020-2023 akan dibangun berbagai potensi wisata, diantaranya adalah wisata kuliner tradisional, edukasi kuliner, wisata agro dan berbagai fasilitas wisata lainnya yang memberikan nilai daya tarik bagi wisatawan. Fasilitas wisata merupakan sarana yang bertujuan untuk melayani dan mempermudah kegiatan atau aktivitas pengunjung/wisatawan yang dilakukannya untuk mendapat pengalaman rekreasi, Marpaung (2002:69).



Berdasarkan Identifikasi potensi wisata yang telah dicanangkan, selanjutnya penulis menentukan batasan objek pada perencanaan ikon wisata pada satu titik lahan yang ada, berada tepat di area pintu masuk embung. Di area tersebut direncanakan akan dibangun *landmark* berbentuk patung keramik yang mencitrakan budaya masyarakat setempat. Sesuai perencanaan ikon patung tersebut sekaligus akan direalisasikan menjadi bangunan utama setinggi 25 meter di area tengah embung. Lahan tersebut berukuran 25 x 25 meter yang akan difungsikan sebagai fasilitas ruang kuliner dan museum perantauan.

Kuliner berarti masakan atau makanan. Istilah kuliner sering digunakan oleh masyarakat dalam menunjukkan makanan atau masakan suatu daerah. Pemanfaatan ruang kuliner ini direncanakan dapat bersinggungan langsung dengan kehidupan masyarakat dan melibatkan peran masyarakat desa juron secara aktif untuk memanfaatkan keberadaannya dalam rangka memperkenalkan dan meningkatkan eksistensi identitas lokal masyarakat Desa Juron kepada publik. Konsep ruang pusat kuliner sebagai ruang publik merupakan gagasan yang dapat diaplikasikan dalam menciptakan suatu interaksi sosial, dengan menekankan pusat kuliner sebagai fungsi utamanya.

Perencanaan dan perancangan bangunan pusat kuliner sebagai ruang publik pada penelitian ini hanya ditekankan pada desain tata letak bangunan, tampilan bentuk bangunan, dan kebutuhan ruang bangunan sebagai ikon yang mewakili Desa juron sebagai masyarakat perantauan. Dari beberapa pengertian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa daya tarik tujuan wisata diantaranya adanya *something to see*. Maksudnya adalah sesuatu yang menarik untuk dilihat. Pendekatan bentuk desain bangunan / patung dalam perancangan ini adalah faktor utama yang diteliti, tidak termasuk pembahasan yang komprehensif tentang *something to buy* atau sesuatu yang menarik dan khas untuk dibeli dari sajian kuliner yang akan dihadirkan.

### **Sekilas Desa Juron**

Juron merupakan salah satu desa di Kabupaten Sukoharjo, secara administratif berada di wilayah Kecamatan Nguter. Jumlah penduduk desa Juron 893914 jiwa dengan rincian 449598 laki-laki dan 444316 perempuan. Mayoritas penduduknya

adalah sebagai pedagang/perantauan yang menyebar keberbagai daerah di Indonesia. Para perantauan mayoritas berprofesi sebagai pedagang kaki lima dan jamu gendong. Usaha yang digeluti yakni sebagai pedagang bakso, mie ayam, es teller, ayam goreng dan jamu gendong. Keberhasilan karier dan ekonomi warga Juron di perantauan tercermin dari bangunan rumah para warga yang semakin megah, infrastruktur desa yang cukup berkembang. Indikator selanjutnya dapat diamati dari aliran dana kiriman uang yang masuk ke Desa Juron melalui iuran paguyuban perantau yang cukup besar, ditambah dengan dana desa yang ada dapat mendorong perputaran ekonomi dan pengembangan pembangunan desa Juron semakin meningkat dari tahun ke tahun.

Pembangunan embung Mbah Mangun diharapkan menambah daya tarik desa Juron. Potensi alam dan sumber daya manusianya, desa Juron memantapkan langkah sebagai desa wisata perantauan dan kuliner. Wisata sebagai strategi pengembangan daerah merupakan upaya yang pantas diapresiasi, karena wisata dapat berdampak bagi perputaran ekonomi pada berbagai aspek. Hal ini karena adanya pergeseran pola pariwisata dari wisata masal dan terorganisir (*organized mass tourism*) menjadi wisata berkelompok kecil atau individual yang terorganisir (*organized individual and small group tourism*) (Damanik 2013). Kondisi ini didorong oleh meningkatnya taraf ekonomi, makin terjangkaunya saluran informasi dan telekomunikasi, transportasi dan dorongan suasana berbeda. Kepadatan lalu lintas, kesibukan dan kebisingan di jalan-jalan dan di kota-kota sehingga desa menjadi wisata alternatif yang terjangkau dan menyenangkan.

Pariwisata pedesaan merupakan pariwisata yang bertumpu pada objek dan daya tarik kehidupan desa dengan ciri-ciri khusus masyarakatnya, panorama alam dan budayanya (Ahimsa-Putra, A. Sujito, dan W. Trisnadi 2001). Berbenah diri, penataan dan pengelolaan destinasi wisata menjadi hal yang tidak bisa ditawar lagi.

Kolaborasi penulis dengan pemerintah setempat merupakan upaya sinergis antar berbagai bidang yang saling melengkapi dan saling mengisi. Rancangan bangunan yang telah penulis ciptakan dalam penelitian ini dianggap sebagai rancangan final yang telah disetujui oleh pihak terkait yang secara riil akan diwujudkan menjadi bangunan fisik pada tahun 2020. Pembangunan akan



menggunakan dana dari propinsi, dana desa yang ada dan didukung oleh swadaya masyarakat perantauan desa Juron.

Secara khusus rancangan ini diharapkan dapat menjadi ikon obyek wisata yang menyuguhkan artistik bentuk bangunan, keindahan alam, seni dan budaya setempat dengan menambahkan nilai-nilai sejarah, kebiasaan, tata cara hidup, cerita rakyat setempat, tradisi setempat, serta nilai-nilai keyakinan masyarakat setempat dalam konsep pariwisata pedesaan. Landasan dasar konsep pengelolaan ini mutlak diperlukan untuk menjadi desa wisata yang spesifik dan lain dari pada yang lain.

## **B. Rumusan Masalah**

Upaya meningkatkan *branding* dan menciptakan daya tarik Desa Juron sebagai wisata melalui penelitian ini, maka rumusan masalah yang akan dipecahkan meliputi:

1. Bagaimanakah metode perencanaan dan perancangan ikon wisata di kawasan embung “Mbah Mangun” di Desa Juron. Kec. Nguter, Kab. Sukoharjo ?
2. Bagaimanakah proses kreatif mewujudkan desain dan prototipe ikon wisata yang mencerminkan budaya pedagang kuliner bagi masyarakat perantauan Desa Juron. Kec. Nguter, Kab. Sukoharjo ?
3. Bagaimanakah makna rancangan ikon wisata yang diciptakan ?

## **C. Tujuan Penelitian Artistik**

Mengacu uraian tersebut di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Adanya perencanaan dan perancangan ikon wisata kuliner dan perantauan Desa Juron. Kec. Nguter, Kab. Sukoharjo di kawasan embung Mbah Mangun.
2. Terwujudnya desain, prototipe ikon wisata kuliner dan perantauan Desa Juron. Kec. Nguter, Kab. Sukoharjo di kawasan embung Mbah Mangun.
3. Mendiskripsikan makna rancangan ikon wisata yang diciptakan

4. Terbangunnya kolaborasi antara akademisi dan pemerintah daerah dalam pengembangan wilayah atau desa.

#### **D. Manfaat Penelitian Artistik**

Setiap penelitian diharapkan bisa memberikan manfaat berupa sumbangan pengetahuan mengenai sesuatu hal atau diharapkan bisa memberikan solusi bagi persoalan yang dihadapi baik secara langsung maupun tidak langsung bagi peneliti dan masyarakat luas. Adapun penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **a. Manfaat teoritis**

Sebagai penelitian akademik, manfaat teoritis dari penelitian ini adalah menerapkan studi mengenai perancangan Ikon wisata yang memiliki fungsi sebagai *landmark* yang menjadi pembentuk identitas wilayah.

##### **b. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi pemahaman kepada masyarakat atas pentingnya elemen fisik berupa ikon patung/monumen dan bangunan fisik lainnya yang memiliki fungsi sebagai penanda atau *landmark* sebagai penguat identitas wilayah. Selanjutnya diharapkan dapat memberikan sumbangan berupa metode dan strategi perancangan ikon wisata dalam konteks *branding* wilayah bagi masyarakat dan mahasiswa seni rupa dan desain.

#### **E. Luaran Penelitian Artistik**

Luaran sebagai hasil penelitian, yang akan dihasilkan adalah meliputi hal-hal sebagai berikut di bawah:

1. Artikel jurnal ilmiah nasional.
2. Makalah seminar nasional.
3. Pameran hasil penelitian artistik.
4. Desain ikon wisata, yang meliputi konsep desain, gambar rancangan (tampak depan, tampak samping, potongan, detail, dan perspektif)
5. Prototipe.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Proses perancangan ikon wisata embung “*Mbah Mangun*” sebagai destinasi wisata dan museum perantauan di Desa Juron, Kec. Nguter, Kab. Sukoharjo ini menggunakan beberapa sumber pustaka baik berupa referensi buku maupun visual untuk memperkaya informasi yang dapat menunjang proses penciptaan.

#### **A. Pustaka Terkait.**

*Metode Penelitian Artistik* oleh Guntur. Buku ini bermanfaat pada penulis dalam pembahasan praktik kreatif dalam penelitian berbasis seni.

*Strategi Memasarkan Daerah di Era Otonomi Daerah* oleh Kartajaya, Hermawan, Yuswohadi, Sunarto. Buku ini memberi informasi secara rinci tentang strategi *branding* wilayah dan pemetakannya.

*Pengetahuan Keramik*. Ditulis oleh Ambar Astuti. Buku ini berupaya mengungkapkan berbagai macam keterangan tentang keramik mulai dari bahan, proses pembentukan hingga proses pembakaran. Buku ini peneliti rujuk untuk pengetahuan medium penciptaan keramik agar bisa di dapatkan sebuah keterangan yang detail dalam menjelaskan aspek-aspek dalam penelitian ini.

*Profil Industri Keramik Indonesia*, oleh Achmad Widjaya. Pembahasan mencakup berbagai aspek, bagian terpenting pembahasan dalam buku ini terkait dengan penelitian artistik ini adalah pada bagian empat. Perwujudan ikon wisata melalui kolaborasi pemerintah setempat adalah Perlunya dukungan Pemerintah Terhadap Pengembangan Industri Kermik Indonesia. Sub bab yang terkait dengan penelitian ini adalah pembahasan tentang perlunya dukungan pemerintah melalui pemasaran. Pemasaran dalam arti luas adalah branding bagi karya, seniman, dan juga situs dimana karya berada.

*Industri Keramik*. Ditulis oleh R.A. Razak. Buku ini menguraikan tentang berbagai permasalahan dan solusi yang terdapat di dalam industri keramik secara khusus, isinya akan membimbing pembaca untuk melaksanakan langkah-langkah

yang tepat untuk membangun sebuah industri keramik yang baik. Buku ini membantu penulis untuk dapat memahami bagaimana pekerjaan-pekerjaan dan berbagai permasalahan yang ada pada dunia keramik, sehingga dapat dijadikan pijakan dalam rangka menghadapi beberapa kendala dalam proses produksi.

Studi Pengembangan Model Tungku Pembakaran untuk Pembuatan Patung Keramik Monumental (Alternatif Pembuatan Patung Keramik sebagai Ikon Kota Surakarta). Hasil penelitian Aries Budi Marwanto dan Henri Cholis ini yang menguatkan keinginan penulis dalam penelitian ini, bahwa karya keramik monumetal dapat dibangun di ruang publik.

*Chinese And Japenese Work Of Art*. Buku ini banyak memberikan contoh-contoh warna gelasir dan *engobe* pada karya-karya keramik dari China dan Jepang. Peneliti perlu melihat buku ini sebagai acuan dalam *finishing* karya.

*Kamus Keramik*, ditulis oleh Brian Alexander. Buku ini sangat membantu peneliti untuk mengetahui secara detail apa maksud dari istilah-istilah dalam keramik.

*Estetika*, oleh Dharsono. Buku ini berisikan tentang teori seni rupa dan pentingnya berbagai unsur yang mempengaruhi karya seni, terkait aspek formal, konsep dan filosofis, termasuk juga tentang teori kreativitas. Buku ini diacu penulis sebagai landasan untuk menganalisis berbagai permasalahan seni rupa yang berkaitan dengan teknik dan pewarnaan.

## **B. Road Map Penelitian**

Penelitian ini merupakan rangkaian perjalanan dari penelitian dan pengabdian yang telah ditempuh dan yang akan ditempuh, dengan tujuan mewujudkan *branding* wisata embung Mbah Mangun Ds. Juron, Kec. Nguter, Kab. Sukoharjo.

Desa Juron merupakan tanah kelahiran penulis, di sanalah keinginan untuk turut serta mengabdikan diri demi kemajuan desa setempat. Pada tahun 2017-2018, penulis telah merancang dan membangun dua gapura pintu masuk dan pintu keluar desa. Rancangan tersebut turut serta menjadi bagian ikon desa Juron yang menonjolkan aspek desa “perantauan maju”.

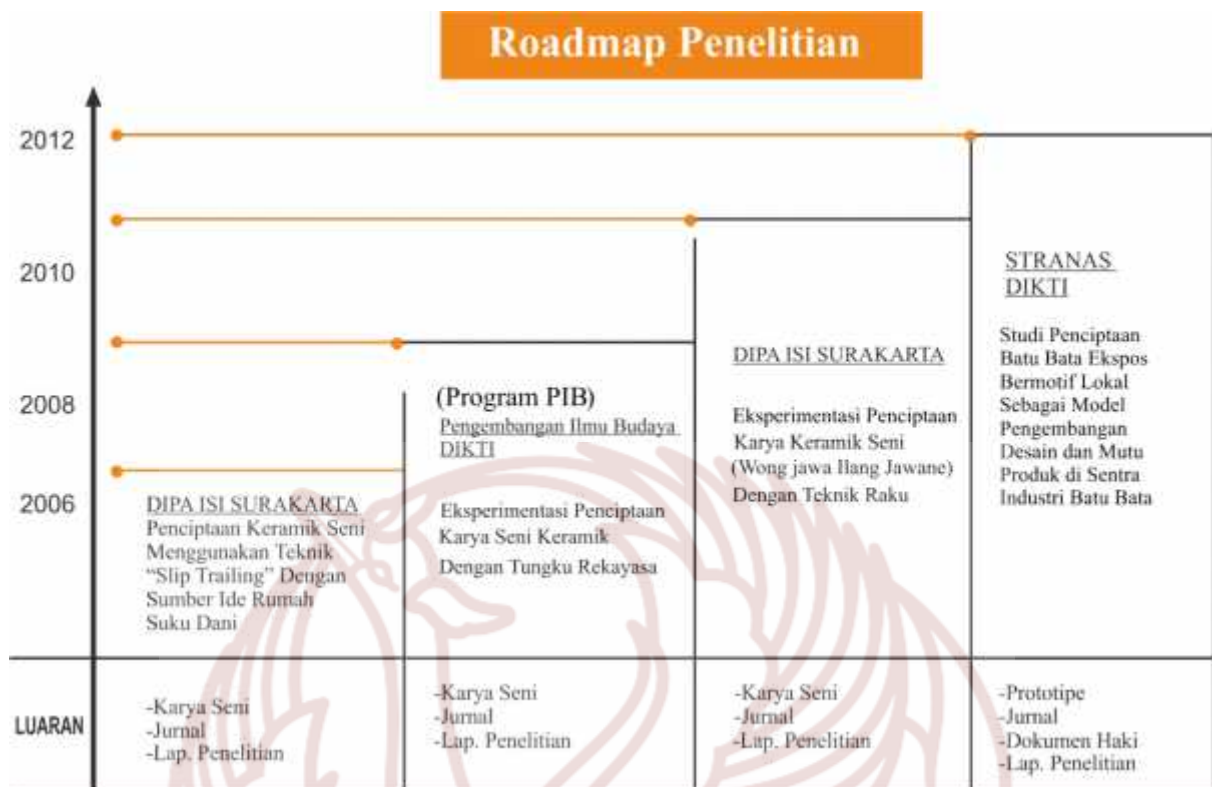


**Gambar 1.** Gapura Pintu Masuk Desa Juron, Kec. Nguter, Kab.Sukoharjo  
(Dokumentasi: Penulis)

Rancangan gapura masuk desa tersebut, berbentuk ikon gerobak bakso dan jamu gendong yang mewakili mata pencaharian sebagian besar masyarakat Desa Juron. Bagian bawah yang menjadi tiang struktur gapura terdapat bentuk dua bidang melengkung melintang berseberangan, menggambarkan malang melintangnya para pedagang masyarakat Juron dalam memperjuangkan kemakmuran hidup yang merantau ke seluruh kota-kota besar di Indonesia

Penelitian artistik ini merupakan upaya menambah rancangan-rancangan seni patung, bangunan dan elemen-elemen seni lainnya dalam rangka menambah dan menguatkan citra desa tersebut. Upaya mencapai tujuan tersebut tentu diperlukan lagi berbagai penelitian maupun pengabdian melalui berbagai sektor serta melalui beberapa tahapan. Berikut adalah *road map* penelitian terkait dengan ajuan tema penelitian:





**Gambar 2:** Road map penelitian dan pengabdian yang terkait

### C. Tinjauan Visual / Karya

Konsep dasar perancangan ikon wisata ini adalah untuk membentuk identitas suatu daerah yang nantinya akan mempermudah orang dalam mempresentasikan daerah tersebut. Dalam perancangan ikon wisata Desa Juron ini identitas yang ingin ditampilkan adalah potensi unggulan lokal sebagai bumi para pedagang atau perantau. Identitas inilah yang kemudian akan ditonjolkan kepada wisatawan saat berwisata di desa tersebut. *Branding* yang sudah terbentuk juga akan mempermudah daerah tersebut dalam mengembangkan usaha lain ke depannya terkait dengan wisata kuliner.

Ide penggunaan *brand* ini diperoleh dari analisa terhadap potensi lingkungan dan kebudayaan setempat yang paling menarik untuk diangkat sebagai ikon perancangan karya. Cillin (dalam Bastomi 2013: 9) beranggapan bahwa kebudayaan terdiri dari kebiasaan-kebiasaan yang terpola dan secara fungsional saling bertautan



dengan individu tertentu yang membentuk grup-grup atau kategori sosial tertentu. Sedangkan menurut Robert H. Lowie kebudayaan adalah segala sesuatu yang diperoleh individu dari masyarakat, mencakupi kepercayaan, adat istiadat, norma-norma artistik, kebiasaan makan, keahlian yang diperoleh bukan karena kreativitasnya sendiri melainkan merupakan warisan masa lampau yang didapat melalui pendidikan formal maupun non formal (Bastomi 2013: 9).

Melihat berbagai aspek perkembangan pariwisata dan strategi pencitraan di atas, maka diperlukan sebuah studi banding untuk mengembangkan kreativitas perancangan terkait dengan ikon wisata. Hal tersebut dilakukan sebagai acuan standar atau sebagai pembandingan dengan objek yang akan dirancang dalam rangka mencari peluang kebaruan dan daya saing hasil perancangan. Beberapa studi komparasi terhadap ikon wisata yang ada di antaranya adalah seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 3.** Gedung *Lembu Suro* terletak di kota Boyolali, Jawa Tengah

Gedung *Lembu Suro* ini dibangun pada pertengahan November 2015. Gedung *Lembo Suro* atau Sapi Raksasa Boyolali ini dibangun di area tanah 18 x 12 meter, dengan luas bangunan 160 m<sup>2</sup> dan tinggi bangunan 11 meter. Gedung *Lembu Suro* juga dikenal dengan nama *Sapi Ndekem* yang jika diartikan menjadi sapi raksasa yang

sedang duduk atau mendekam. Sapi raksasa Boyolali ini seolah mempertegas bahwa kabupaten tersebut sebagai “Kota Susu” dan penghasil terbesar susu sapi di Jawa Tengah. Arsitektur bangunan patung sapi pada bagian dalam difungsikan sebagai ruang pertemuan berkonsep ala bioskop dilengkapi dengan fasilitas audio, layar LCD berukuran besar dan tersedia 48 kursi berwarna merah yang disusun secara berundak. Di tempat tersebut pemerintah setempat menghadirkan konten film singkat yang bisa ditayangkan kepada tamu penting tentang dokumentasi video pariwisata, pendidikan, infrastruktur dan potensi-potensi unggulan lainnya yang ada di Boyolali.



**Gambar 4.** Ikon berbentuk durian terletak di Embung Banjaroya Kalibawang, Kulonprogo, Yogyakarta

Patung durian berukuran relatif besar tersebut dibangun di area masuk embung Banjaroya Kalibawang, Kulonprogo, Yogyakarta yang digunakan sebagai pertanda bahwa daerah tersebut merupakan sentra penghasil durian menoreh terbaik di daerah Yogyakarta. Pembangunan embung di area tersebut didukung dengan agrowisata buah durian. Pada saat musim durian tiba sering digunakan untuk acara festival durian. Ditinjau dari aspek bentuk, patung tersebut divisualisasikan secara realistis baik bentuk

maupun warnanya. Sayangnya ruang sekitar patung tersebut relatif sempit, sehingga akses sirkulasi pengunjung menjadi kurang nyaman saat akan melakukan foto-foto di sekitar patung.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN PENCIPTAAN**

Penelitian ini merupakan penelitian artistik. Model penelitian yakni menggunakan model penelitian deskriptif. Model penelitian deskriptif menurut (Sukmadinata; 2006, 72) adalah sebuah metode yang berusaha mendeskripsikan, menginterpretasikan sesuatu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi atau tentang kecenderungan yang sedang berlangsung. Lebih lanjut jenis penelitian deskriptif yang diterapkan pada penelitian ini adalah deskriptif tindakan atau *action research/artistic research*.

Sumber-sumber yang digunakan dalam penelitian ini adalah meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Kondisi eksisting lokasi pembangunan dan masyarakatnya.
- b. Literatur baik yang berupa buku, jurnal, mass media, maupun sumber tertulis lainnya.
- c. Informan terkait dengan objek penelitian, dengan teknik *snowball*. Sumber informan selanjutnya dipilih secara *purposive*, yakni berdasarkan tujuan sumber informan yang dianggap terkait dan mengetahui objek penelitian. Informan meliputi:
  - Drs. Soetarno Eko Saputro, Mantan Kepala Desa Juron periode 1982-2007
  - Sarbini Sigit Budiyanto.,S.E Kepala Desa Juron sejak Periode 2014 - 2024
  - Prapto, warga masyarakat generasi tertua di Desa Juron

- Suratmi , pedagang jamu gendong dari desa Juron
- Jumino, pedagang nasi goreng dari desa Juron
- Antonius Triyanto perajin/pengusaha keramik di desa Pages Jurang Melikan, Wedi Klaten.
- Salimin, pengrajin bata desa Joho Kidul, Bekonang Sukoharjo.
- Yanto, ahli tanah liat dari Pacitan.

Rancangan jalannya penelitian kekaryaannya ini secara umum adalah terdiri dari: (a) Persiapan yakni penggalian data, observasi dan wawancara; (b) Pelaksanaan yakni terdiri dari analisis data, perenungan, sketsa, gambar desain, Rencana Anggaran Biaya (c) laporan kegiatan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

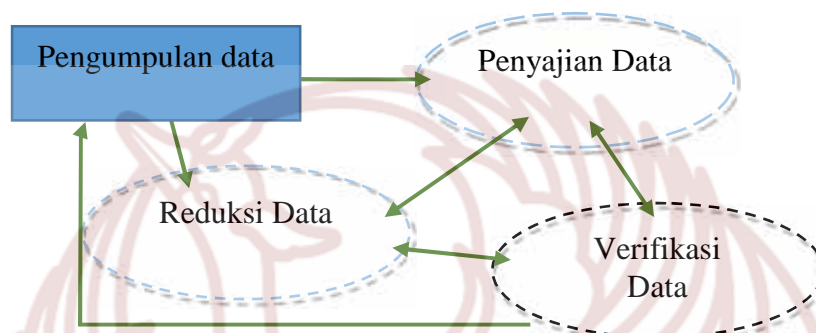
1. Wawancara dengan berbagai pihak sebagai narasumber terkait dengan *embung* Mbah Mangun, sejarah Desa Juron dan sejarah budaya perantauan masyarakat Desa Juron.
2. Kajian terhadap literatur yang dapat digunakan untuk mendukung dalam rancang bangun.
3. Mendokumentasikan berbagai hal melalui foto, sketsa, mengukur, dan mencatat.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yakni mengacu pada model analisis interaktif yang meliputi tiga komponen yang meliputi *reduksi* data, sajian data (*data display*) dan pensahihan data (*verifikasi*).

- a. Reduksi data ialah pemilihan, penyederhanaan, abstraksi dan tranformasi data untuk mendapatkan data yang relevan.
- b. Display data atau penyajian data yakni sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan penarikan kesimpulan. Adapun penyajian data adalah dalam bentuk teks naratif atau paparan yang meliputi teks, angka, gambar, tabel maupun skema. Hal tersebut dilakukan dengan menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang padu dengan tujuan agar mudah dipahami.
- c. Verifikasi adalah pensahihan data atau pembuktian data dengan pendekatan emik dan etik. Emik adalah bagaimana bentuk identitas yang dapat

terwakilkan melalui ikon wisata. Etik adalah bagaimana patung dapat diwujudkan bertumpu pada sumber literatur atau teori tertentu.

Model interaktif keterkaitan ketiga proses yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan kesimpulan digambarkan dengan skema sebagai berikut dibawah ini:



Skema 1. Model Analisis Interaktif  
(Sumber: Miles & Huberman; 1992, 16-20)

Secara umum tahapan yang dilalui dalam penelitian ini fokus pada kegiatan perancangan dengan mempertimbangkan aspek tata letak, material, konstruksi, teknik perwujudan dan filosofi karya secara utuh. Secara metodologis proses perancangan karya menurut Djelantik (1999: 64) menyebutkan bahwa proses penciptaan karya terdiri dari: tahapan persiapan, tahapan inkubasi, dan inspirasi, serta elaborasi. Menurut penulis metode Djelantik di atas sangat relevan digunakan sebagai acuan dalam proses penelitian ini.

Pada tahapan persiapan awal proses penelitian ini, dilakukan pengamatan dan pencermatan terhadap lokasi embung Mbah mangun, untuk menentukan tata letak patung keramik berikut rancangan bentuk bangunan sentra kuliner dan museum perantauan yang akan diciptakan. Dilanjutkan dengan proses observasi mendalam untuk memahami fenomena lingkungan berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan target penciptaan. Dalam proses penciptaan ini penulis melakukan



observasi melalui studi pustaka untuk mencari landasan teori serta informasi yang cukup membantu sebagai dasar pembahasan penciptaan karya. Data tersebut diperoleh dengan cara mencatat, membaca buku-buku atau majalah yang searah dengan ide-ide tema yang dimunculkan. Observasi berikutnya dilakukan melalui wawancara dengan sesepuh desa Juron untuk mencari informasi-informasi terkait dengan sejarah keberadaan embung Mbah mangun, dan sejarah peradaban masyarakat desa Juron terkait dengan budaya merantau sejak masa lampau. Melalui para narasumber penulis mendapatkan sejumlah fakta dan informasi termasuk kisah untuk mengembangkan ide perancangan. Tahap terakhir dalam observasi dilakukan dokumentasi foto maupun video untuk melihat secara riil objek penelitian.



*Gambar 5: Gambar tampak atas lokasi embung “Mbah Mangun” Desa Juron, dengan letak lokasi rencana pembangunan Ikon wisata dan museum perantauan ( pada bagian dengan garis merah) (Dokumentasi Penulis)*





Gambar 6: Photo lokasi rencana pembangunan Ikon wisata dan museum perantauan (Dokumentasi Penulis)

Hasil penelusuran yang berkaitan dengan sejumlah sejarah, fakta, problematika serta kisah-kisah yang telah terangkum telah melahirkan ide awal yang kemudian di eksplorasi melalui sketsa.

Tahapan proses desain dilakukan dengan mengadopsi pendapat Pamudji Suptandar (1999) bahwa proses desain meliputi tiga tahap: (1) *Input*, (2) *Sintesa/analisis*, (3) *Output*. *Input* itu meliputi data-data dari lapangan merupakan masalah site bangunan, data-data umum, data tentang kondisi sosial, dan data *literature* dari buku dan pustaka. Data-data yang telah diperoleh di atas selanjutnya akan diuraikan dan dianalisis berdasarkan konsep pendekatan yang sudah ditentukan sehingga memunculkan beberapa alternatif desain, selanjutnya dinilai berdasarkan norma desain untuk menghasilkan keputusan desain dari beberapa alternatif desain yang ada. Sedangkan *Output* yang berupa keputusan disain yang akan divisualkan dalam bentuk gambar kerja.

Proses analisis disain terpilih didasarkan pada pertimbangan aspek fungsional, keindahan bentuk dan proses perwujudan. Analisa dari perancangan ikon wisata embung “Mbah Mangun” dilakukan mengacu pada rancangan alternatif sebagai berikut:



*Gambar 7: Rancangan alternatif 1*

Beberapa aspek yang menjadi pertimbangan pada rancangan di atas antara lain: (1) Bentuk dandang sangat responsif untuk digunakan sebagai bangunan yang memiliki ruang yang memadai untuk digunakan untuk aktivitas manusia di dalamnya. (2) Pengelompokan ruang berdasar fungsinya dapat dibuat bertingkat yang akan memberikan kemudahan komunikasi dan koordinasi bagi penggunaanya. Hal ini berkaitan dengan kemudahan akses dari satu ruang ke ruang lainnya. (3) Ditinjau dari aspek pembuatan patung keramik, bentuk rancangan di atas secara struktur lebih mudah dikerjakan, karena struktur bentuknya yang tegak lurus ke atas. Bentuk silindris dandang lebih responsif dikerjakan dengan teknik putar. Tanah liat yang dibentuk dengan teknik putar relatif lebih padat dan kukuh, sehingga mengurangi resiko kegagalan pada saat pembakaran.



*Gambar 8: Rancangan alternatif 2*

Beberapa aspek yang menjadi pertimbangan pada rancangan di atas antara lain: (1) Bentuk *ceret* sebenarnya cukup memadai untuk digunakan sebagai bangunan untuk aktivitas manusia di dalamnya, namun pada bagian pegangan tangan dan corong air, nampaknya tidak dapat dimaksimalkan menjadi ruang, karena bentuknya yang relatif kecil dan pipih (2) Ditinjau dari aspek pembuatan patung keramik, bentuk rancangan di atas secara struktur diperlukan dua teknik pembentukan antara lain: Teknik putar untuk mengerjakan badan *ceret*, sedangkan bagian pegangan dan corong air dilakukan dengan teknik pilin. Proses pengerjaan pada bagian pegangan dan corong tersebut harus dibantu dengan penyangga untuk menopang secara bertahap menuju ke atas. Diperlukan kehati-hatian dalam proses penyambungan antar pilinan tanah liat, sehingga dimungkinkan pekerjaan tersebut cukup beresiko terhadap kegagalan pada saat pembentukan dan pembakaran.

Bentuk dan nilai-nilai simbolik pada piranti dapur ataupun alat memasak, penulis anggap mampu mewakili profesi masyarakat pedagang di desa Juron. Keberadaaan piranti dapur ini terus mengundang perhatian penulis sebagai ruang metafora. Keberadaannya selalu memberi transformasi pengalaman setiap orang yang memiliki memori yang indah dengan hasil kenikmatan olahan makanan di dapur milik keluarga masing-masing. Menurut penulis, benda-benda tersebut sangat lekat bagi profesi pedagang.

Peralatan dapur tradisional muncul dari proses peradapan manusia dalam mempertahankan kehidupannya. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, peralatan dapur tradisional sudah mulai ditinggalkan dan digantikan

oleh peralatan dapur modern. Peralatan dapur tradisional sudah ada sejak jaman nenek moyang. Manusia mulai mengenal seni kerajinan termasuk pembuatan peralatan dapur sejak mengenal tradisi bercocok tanam (Sartono, 1975: 174).

Berbagai bukti arkeologis mengenai penggunaan peralatan dapur tradisional pada masa lampau yakni penemuan artefak (benda-benda sejarah) berupa *kreweng* atau pecahan gerabah. Menurut para arkeolog yang menelitinya, *kreweng* berasal dari pecahan peralatan untuk memasak ada pula yang berasal dari peralatan rumah lainnya. Faktor yang menyebabkan gerabah banyak ditemukan pada situs-situs arkeologi karena sifat gerabah yang tahan dari pelapukan, sehingga mudah pecah akan tetapi tidak hancur, relatif tahan air dan tahan panas api (Ambar, 2008:1).

Penelitian mengenai peralatan memasak tradisional pernah dilakukan oleh Septiana Astuti pada tahun 2012, melakukan kajian mengenai Makna Lesikal Nama Peralatan Rumah Tangga Tradisional di Pasar Gedhe Klaten, dari penelitian ini diperoleh nama-nama peralatan rumah tangga tradisional di Pasar Gedhe Klaten beserta fungsinya yang terdiri dari 44 jenis yaitu peralatan rumah tangga tradisional yang terbuat dari tanah liat, bambu, kayu, batu, dan besi.

Penelitian lainnya yaitu penelitian mengenai Peralatan Dapur Tradisional Aceh oleh Nasruddin Sulaiman, dkk pada tahun 1993/1994. Penelitian tersebut mendiskripsikan nama, jenis, bentuk, bahan dan fungsi peralatan dapur tradisional di Aceh.

Permasalahan utama yang akan diungkapkan dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya untuk melestarikan peralatan dapur tradisional melalui identifikasi jenis dan fungsinya. Selanjutnya dilakukan analisis data berdasarkan fakta dan data yang ditemukan untuk menguraikan beberapa jenis dan fungsi peralatan dapur tradisional, manfaat penggunaannya serta keberadaan di dalam masyarakat saat ini.

Proses inspirasi terhadap alat dapur tersebut kemudian berkembang dengan proses perancangan berikutnya.

## **BAB IV**

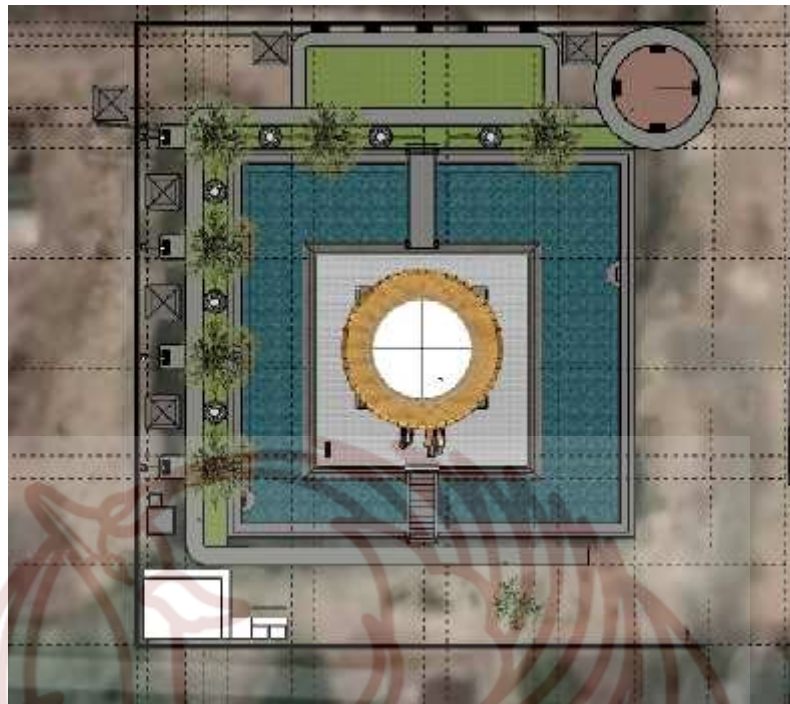
### **DESKRIPSI KARYA**

Faktor kekuatan visual (imageability/apparency) menjadi sangat dominan dalam penciptaan ikon wisata. Semakin kuat faktor visual, semakin kuat pula elemen tersebut diingat/ dipahami oleh si-pengamat. Karena secara prinsip ada tiga hal dari elemen sebuah tempat yang akan diingat oleh pengamat, yaitu: elemen yang memberikan identitas, elemen yang memberikan makna, elemen yang memberikan kesan estetika (baik kepada individu maupun secara sosial).

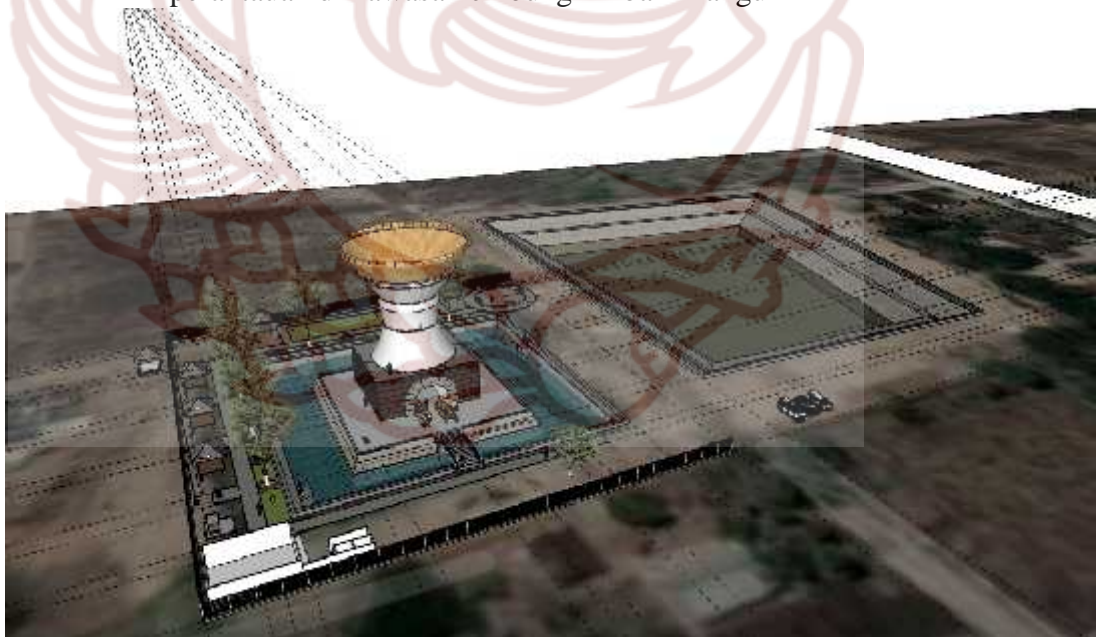
Rancangan ikon wisata ini divisualisasikan seperti halnya monumen ataupun seni patung di ruang publik. Sesuai fungsinya rancangan yang telah diciptakan akan difungsikan secara ganda. Pertama, digunakan sebagai rancangan pembangunan ruang kuliner dan museum perantauan. Kedua, rancangan serupa akan difungsikan sebagai patung keramik dalam skala relatif kecil yang menjadi ikon wisata yang dibangun di gerbang pintu masuk tempat wisata embung “Mbah Mangun”.

Penelitian ini telah melakukan dua segmen rancangan di atas, namun pembahasan lebih rinci akan difokuskan pada rancangan perwujudan patung keramik sesuai dengan kompetensi yang dimiliki penulis. Rancangan yang telah penulis lakukan seperti pada gambar di bawah ini:





Gambar 9. Tampak atas, rancangan ikon bangunan sentra kuliner dan museum perantauan di kawasan embung “Mbah Mangun”



Gambar 10. Prespektif tampak atas, rancangan ikon bangunan sentra kuliner dan museum perantauan di kawasan embung “Mbah Mangun”





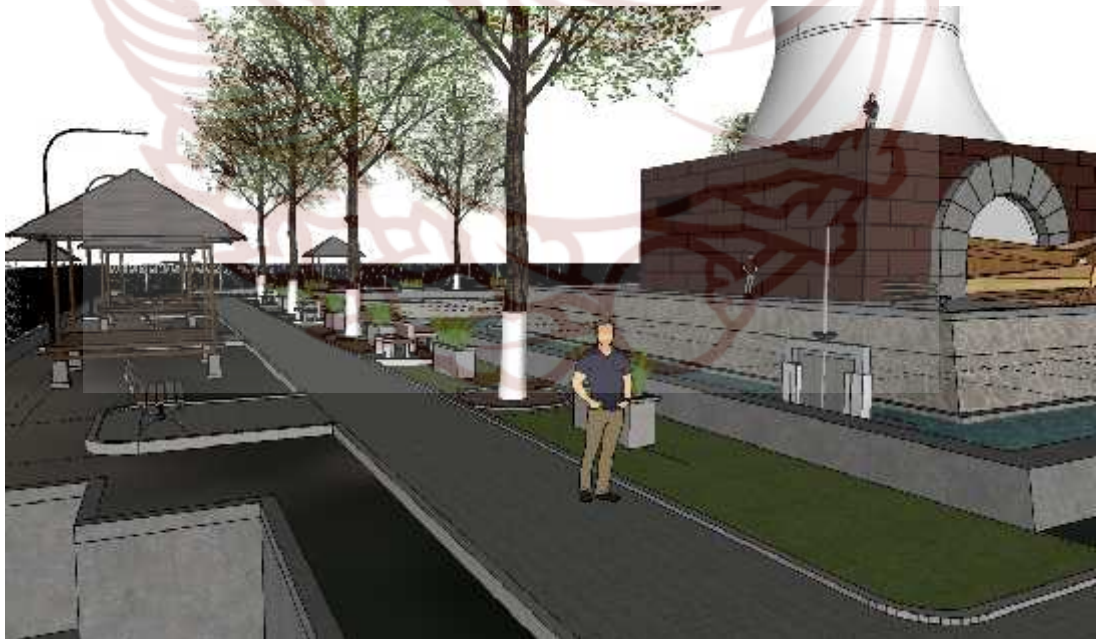
Gambar 11. Prespektif tampak depan, rancangan ikon bangunan sentra kuliner dan museum perantauan di kawasan embung “Mbah Mangun”



Gambar 12. Prespektif tampak kanan, rancangan ikon bangunan sentra kuliner dan museum perantauan di kawasan embung “Mbah Mangun”



Gambar 13. Prespektif tampak belakang, rancangan ikon bangunan sentra kuliner dan museum perantauan di kawasan embung “Mbah Mangun”



Gambar 14. Detail kawasan sekitar ikon bangunan sentra kuliner dan museum perantauan di kawasan embung “Mbah Mangun”



Gambar 15. Detail rancangan struktur ikon bangunan sentra kuliner dan museum perantauan di kawasan embung “Mbah Mangun”

Konsep ruang pusat kuliner dan museum perantauan sebagai ruang publik pada rancangan tersebut merupakan gagasan yang dapat diaplikasikan dalam menciptakan suatu interaksi sosial, dengan menekankan pusat kuliner sebagai fungsi utamanya.

Rancangan Lantai pertama, berfungsi untuk kios-kios masakan khas masyarakat Desa Juron. Di lantai dasar ini juga berfungsi sebagai dapur untuk memasak sajian menu kuliner yang dihadirkan untuk pengunjung. Lantai kedua, berfungsi sebagai area makan. Lantai ketiga, berfungsi sebagai museum perantauan yang mendisplay beragam piranti dapur kuno, alat-alat yang digunakan untuk berdagang kuliner kuno seperti gerobak bakso, *tenggok* jamu gendong dan lain-lain. Termasuk di dalamnya mendisplay beragam foto-foto kuno masyarakat perantau desa juron dalam aktivitas berdagang kuliner di seluruh Indonesia.

Rancangan ini diwujudkan secara kongkrit (visualized) melalui suatu upaya simbolis agar dapat tercipta dialog atau komunikasi dengan khalayak luas atau publik.



Di luar fungsi fisiknya, rancangan ini memiliki kepentingan ganda, sebagai penanda sudut kawasan atau *landmark*, yakni sebagai sarana cermin yang merefleksikan nilai sosial budaya masyarakat Desa Juron, serta sebagai sarana pewarisan (transform) nilai tertentu yang dianggap penting, dari generasi yang satu kepada generasi lainnya (sebagai media pembangun aspek spiritualitas warganya). Sebuah ekspresi jatidiri suatu kawasan yang disebut sebagai faktor kunci dalam penciptaan rasa harga diri dan jatidiri atau identitas, dan pengejawantahan dari kesinambungan masa lampau, masa kini dan masa mendatang.



*Gambar 16:* Prototipe patung keramik, Ukuran p. 23, l. 20, t. 60 cmMaterial Keramik, kayu, bambu. Tahun 2019

Rancangan Patung keramik di atas, direncanakan akan diwujudkan dalam ukuran tinggi 6 meter, diletakkan di Pintu gerbang masuk kawasan Embung Mbah Mangun. Spesifikasi material dan teknik pembentukan dapat diuraikan sebagai berikut:

**Dandang**, diwujudkan dengan material tanah liat *stoneware* menggunakan teknik pilin dan teknik putar. Pembakaran dilakukan selama 12 jam dengan suhu 1200 derajat celcius. *Finishing* menggunakan bahan glasir transparan 107 menutup seluruh bagian keramik berbentuk dandang. Bahan glasir akan menghasilkan warna transparan secara *matt*. Keramik berglasir yang diletakkan ruang publik akan cenderung tahan terhadap cuaca dan jamur.

**Tungku/Pawon** diwujudkan dengan material tanah liat *stoneware* menjadi batu bata berukuran besar 20 x 50 cm, disusun secara *interlocking* direkatkan dengan material semen. Pembentukan batu bata dilakukan dengan mesin cetak tekan. Pembakaran dilakukan selama 12 jam dengan suhu 1200 derajat celcius.

**Kukusan** diwujudkan dengan material plat kuningan yang dibentuk dengan teknik anyam.

**Kayu Bakar** diwujudkan dengan material kayu ulin dari Kalimantan.

Secara keseluruhan rancangan ikon patung keramik ini, secara konseptual dideskripsikan sebagai berikut :

#### A. Dandang

Benda bernama “dandang” merupakan peralatan dan perlengkapan dapur masa lalu yang digunakan untuk menanak nasi. Dandang oleh masyarakat pedesaan juga digunakan untuk menanak makanan seperti singkong, ketela rambat, dan umbi-umbian sejenisnya. Dandang umumnya terbuat dari bahan logam. Dandang tradisional terbuat dari tembaga, sedangkan dandang modern terbuat dari bahan aluminium. Dandang berfungsi sebagai wadah untuk merebus air yang uapnya digunakan untuk mengukus, sekaligus sebagai tempat diletakkannya alat lain untuk menampung beras

atau nasi. Penggunaan dandang pada masa sekarang banyak digantikan oleh penanak nasi modern yang biasa disebut *rice cooker*.

Masyarakat desa juron mengenal dan mengalami berbagai mitos dandang yakni diyakini dapat memanggil orang yang berada di tempat jauh agar cepat pulang. Caranya yakni dengan memanggil nama orang tersebut lewat lubang dandang.

Secara khusus penulis mempersepsikan makna “dandang” sebagai “dandan sendang” yang artinya membangun, memperindah dan mencitrakan kawasan embung mbah mangun yang bermula berasal dari sumber air *sendang Semurup*. *Sendang* tersebut masih ada sampai sekarang, dan menjadi salah satu situs keramat yang akan diperindah bangunan fisiknya.

#### B. Pawon

Pawon merupakan bagian yang paling utama dalam dapur tradisional. Pawon dibuat secara sederhana dan diletakkan secara permanen di dalam dapur. Biasanya terbuat dari batu cadas, tanah liat ataupun dari batu bata. Terdapat lubang pembakaran di atas pawon sekitar diameter 30 cm yang berfungsi untuk meletakkan alat memasak. Pawon dibuat tertutup di sekelilingnya kecuali pada lubang tempat memasukkan kayu bakar dan bagian atas pawon agar nyala api yang dihasilkan dapat digunakan untuk memasak.

Bentuk pawon ada dua macam disesuaikan dengan kebutuhan pemakainya, yaitu pawon tunggal dan pawon ganda. Pawon tunggal hanya dapat digunakan untuk satu alat masak saja, sedangkan pawon ganda digunakan untuk meletakkan dua alat masak sekaligus. Pada tungku (pawon) ganda ini, lubang tempat memasukkan kayu bakar hanya satu dibagian tengah sedangkan bagian atas terdiri atas dua lubang yang digunakan sebagai tempat meletakkan alat memasak. Antara kedua lubang tempat meletakkan alat memasak tersebut tidak disekat sehingga api menyebar pada dua arah.

Sebutan Pawon bagi masyarakat Jawa dinamakan pula dengan *dhingkel*. Bentuk lain seperti *dhingkel* disebut pula *luweng*, tetapi *luweng* lebih panjang dan memiliki tiga sampai empat lubang. Masing-masing strukturnya memiliki nama, misal tempat untuk memasukkan kayu bakar disebut *cangkem luweng*. Tempat untuk meletakkan peralatan masak disebut *bolongan luweng* atau *slowongan*. Bibir dari



*dhingkel* disebut “*tumang*”. Sebutan batu cadas atau batu bata yang digunakan sebagai penopang pada bibir pawon bernama *Lawih*.

Sebutan masing-masing bagian struktur pawon sangatlah unik. Hanya orang-orang Jawa kuno yang dapat menceritakan apa makna tersembunyi di balik nama yang menyertainya. Penulis menyadari penelusuran tentang hal tersebut tidaklah mudah. Diperlukan waktu dan penelitian yang berkelanjutan bagi penulis untuk mengungkap fenomena yang ada.

### C. Kayu Bakar

Masyarakat yang masih setia menggunakan peralatan dapur tradisional dalam memasak beranggapan bahwa menggunakan bahan bakar arang dan kayu akan menimbulkan cita rasa yang berbeda apabila dibandingkan dengan makanan yang dimasak menggunakan kompor gas ataupun kompor listrik.

Memasak dengan menggunakan kayu bakar ataupun arang akan menghasilkan limbah yang berupa abu. Pada jaman dulu nenek moyang kita telah memanfaatkan limbah abu tersebut untuk berbagai keperluan. Ada yang menggunakan sebagai bahan campuran obat tradisional, sebagai pasta gigi alami dan sebagai abu gosok untuk mencuci perkakas dapur. Ramuan obat yang berasal dari abu dapur sering digunakan oleh masyarakat pada jaman dulu sebagai obat penurun demam pada anak-anak terutama bayi, juga dapat mempercepat proses keringnya pusar bayi yang baru lahir. Abu dapur juga digunakan sebagai pasta gigi alami yang berfungsi untuk memutihkan gigi

### D. Kukusan

Benda berbentuk kerucut ini biasanya diletakkan ke dalam dandang dengan bagian yang lancip/ ujungnya berada di bawah. Umumnya terbuat dari anyaman bambu. Kukusan ini difungsikan untuk menahan agar nasi yang ditanak pada bagian bawah tidak terkena air yang di masukkan dalam dandang. Uap panas yang keluar dari dandang menembus anyaman kukusan dan menimbulkan aroma yang khas.

Elemen-elemen visual yang hadir dalam kesatuan bentuk rancangan ini menggambarkan citra peralatan dapur tradisional yang diturunkan oleh nenek moyang

terdahulu. Sepantasnya untuk dijaga kelestariannya sebagai warisan budaya bangsa. Perkembangan teknologi saat ini dapat mendesak unsur-unsur tradisional yang dikhawatirkan akan dapat menghilangkan tradisi ini, sehingga generasi yang akan datang tidak dapat menikmati bahkan untuk sekedar mengetahuinya saja.

Berbagai piranti dapur tradisional sejenis tungku, dandang, belanga, wajan, kendi, parutan kelapa, tempayan, irus, centong, cobek, ulekan dan lain sebagainya. mengandung nilai budaya yang menarik untuk diungkap keberadaannya.

Penelitian ini baru mengungkap sebagian dari fakta yang ada. Diperlukan sebuah pemikiran dan penelusuran yang lebih luas untuk menghimpun seluruh piranti tradisional ini. Tentu juga diperlukan waktu dan perhatian yang memadai untuk hal tersebut. Penulis berharap dapat melakukannya pada proyek penelitian berikutnya.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Merumuskan konsep optimalisasi peran ikon patung dalam membentuk identitas pada konteks perancangan *branding* wisata, harus mempertimbangkan secara matang hal-hal sebagai berikut:

- a. Kondisi eksisting lokasi pembangunan dan masyarakatnya dalam sebuah wilayah, agar tercipta sebuah perancangan yang mampu merangkum secara utuh citra yang dibangun.
- b. Diperlukan observasi mendalam untuk mewujudkan konsep perancangan ikon wisata. Hal tersebut dilakukan melalui pengumpulan data dari Informan/ narasumber terkait tentang seluruh potensi wilayah yang ada berkaitan dengan kondisi alam, nilai-nilai sejarah, kebiasaan, tata cara hidup, cerita rakyat, tradisi setempat, nilai-nilai keyakinan masyarakat setempat dan lain-lain.
- c. Diperlukan studi banding untuk mengembangkan kreativitas perancangan terkait dengan ikon wisata. Hal tersebut dilakukan sebagai acuan standar atau sebagai

pembandingan dengan objek yang akan dirancang dalam rangka mencari peluang kebaruan dan daya saing hasil perancangan.

- d. Diperlukan literature, baik berupa buku, jurnal, mass media, maupun sumber tertulis lainnya yang mendukung teori perancangan.

## **B. Saran**

Optimalisasi penempatan ikon patung sebagai citra wilayah sebaiknya diletakkan pada titik-titik terbaik, agar *view* ikon tersebut dapat terlihat secara maksimal. Hal tersebut perlu mempertimbangkan analisis pengguna dan aktivitasnya agar sesuai dengan fungsi yang diperlukan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Achmad Widjaya, 2009. *Profil Industri Keramik Indonesia*. Jakarta, Teraju.

Ashihara, Yoshinobu. 1986. *Perancangan Eksterior dalam Arsitektur*. Abdi Widya. Bandung

Ahimsa-Putra, Shri Hedy, A. Sujito, dan W. Trisnadi. 2001. "*Pengembangan Model Wisata Pedesaan sebagai Alternatif Pembangunan Berkelanjutan*." Laporan Penelitian Hibah Bersaing. Yogyakarta: LPPM UGM.

Alexander Brian, *Kamus Keramik*. Jakarta. Milenia Populer: 2001.

Astuti Ambar, *Pengetahuan Keramik*. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press. 1997.

Balai Lelang Borobudur, *Chinese And Japanese Work Of Art*. PT. Balai Lelang Borobudur. Jakarta. 2006.

Bischofberger Bruno, *Ettore Sottsass. Ceramics*. Chronicle. Switzerland. 1995

Dermawan, T. Agus, 2001, "Tanda-tanda Tempat Bernama Landmark". Katalog Gelar Karya Sayembara Landmark Ancol. Jakarta : P.T. Pembangunan Jaya Ancol

Dharsono, *Estetika*. Bandung. Rekayasa Sains: 2007.

Damanik, Janianton. 2013. *Pariwisata Indonesai: Antara Peluang dan Tantangan*. 1 ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Fraser Harry, *Glazes For The Craft Potter*. Watson-Guption Publications. New York. 1974.

Morley-Fletcher Hugo, *Technique of The World's Great Masters of Pottery And Ceramics*. Tiger Books International Ltd. London. 1987.

Putra Ahimsa, S.H.. *Seni Kriya dan Pelestariannya Di Indonesia*. Yogyakarta. Makalah disampaikan dalam seminar nasional kriya di ISI Yogyakarta 5 Mei 2009.

Razak, R.A. *Industri keramik*. Jakarta. Balai Pustaka: 1993.

Soedarso, SP. *Beberapa Catatan Tentang Perkembangan Kesenian Kita*. Yogyakarta. Penerbit BP ISI Yogyakarta: 1991.

Sulaiman Satyawati, *Studies on Ceramics*. Pusat Penelitian Arkeologi Nasional: 1984.

Sachari Agus, *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta. Erlangga: 2007.

Tim Penyusun Balai Pustaka, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi ketiga*. Jakarta. Balai Pustaka: 2003.

Tabrani Primadi, *Bahasa Rupa*. Bandung. Kelir. 2005.

Zahn, Markus, 1999, *Perancangan Kota Secara Terpadu : Teori Perancangan Kota dan Penerapannya*, Yogyakarta, Kanisius

[www. Studiokeramik.com](http://www.Studiokeramik.com)

## LAMPIRAN

### Rincian Biaya Pelaksanaan Penelitian Artistik

TANGGAL	URAIAN	QTY	SAT.	HARGA	JUMLAH
<b>Pembayaran Honor</b>					
09/07/2019	Narasumber I	1	org	Rp. 1.000.000	Rp. 1.000.000
21/07/2019	Narasumber II	1	org	Rp. 1.000.000	Rp. 1.000.000
13/08/2019	Tenaga teknis	2	org	Rp. 900.000	Rp. 1.800.000
31/08/2019	Asisten peneliti	2	org	Rp. 700.000	Rp. 1.400.000
<b>Pembelian ATK</b>					
06/07/2019	Kertas A4 80 gr	5	rim	Rp. 55.000	Rp. 275.000
	Optical Mouse	1	bh	Rp. 195.000	Rp. 195.000
	Pulpen	1	pack	Rp. 30.000	Rp. 30.000
06/07/2019	Kertas /Paper Glossy White A4 (isi 50 lbr)	5	rim	Rp. 56.000	Rp. 280.000
	Cartridge warna & BW	4	bh	Rp. 250.000	Rp. 1.000.000
	Tinta printer Warna	6	botol	Rp. 75.000	Rp. 450.000
	Tinta printer BW	3	botol	Rp. 75.000	Rp. 225.000
22/08/2019	CD Blank	10	bh	Rp. 10.000	Rp. 100.000
	Box CD	10	bh	Rp. 5.000	Rp. 50.000
	Blog note 10 bh	10	bh	Rp. 15.000	Rp. 150.000
	Map L plastik	5	bh	Rp. 7.000	Rp. 35.000
	Olah data	1	paket	Rp.1.000.000	Rp. 1.000.000
	Fotocopy bukureferensi	750	lbr	Rp. 200	Rp. 150.000



23/08/2019	Silicone Ruber	1	kg	Rp. 230.000	Rp. 200.000
	Resin	3	kg	Rp . 31.000	Rp. 93.000
	Talc	3	kg	Rp. 5000	Rp. 15.000
	catalist	6	MI	Rp. 1000	Rp. 6.000
	Lem Fox	2	Kg	Rp. 43.000	Rp. 86.000
	Spons Eva	2	Lbr	Rp. 145.000	Rp. 290.000
	MDF anti Air	1	Lbr	Rp. 255.000	Rp. 255.000
	Stoneware	50	kg	Rp. 7.500	Rp. 375.000
	Metz	6	kg	Rp. 9500	Rp. 57.500
	semen	1	zak	Rp. 43.000	Rp. 43.000
	Gas elpiji	50	kg	Rp. 14.000	Rp. 700.000
01/09/2019	Edit desain	1	paket	Rp.1.000.000	Rp. 1.000.000
02/09/2019	Ex Banner	2	bh	Rp. 80.000	Rp 160.000
20/10/2019	Pendaftaran Seminar & Prosiding	1	paket	Rp. 400.000	Rp. 400.000
	HKI	1	paket	Rp. 400.000	Rp. 400.000
25/10/2019	Penjilidan laporan	15	bh	Rp. 20.000	Rp. 300.000
<b>Biaya Perjalanan</b>					
21/07/2019	Sewa kendaraan (untuk perijinan dan identifikasi transportasi Luar kota selama 2 kali )	2	hari	Rp. 400.000	Rp. 800.000
	BBM (luar kota)	1	paket	Rp. 250.000	Rp. 250.000
11/08/2019	Sewa kendaraan (untuk observasi transportasi Luar kota selama 2 x	2	hari	Rp. 400.000	Rp. 800.000

	BBM (Dalam kota)	1	paket	Rp. 250.000	Rp. 250.000
13/08/2019	Sewa kendaraan (transportasi dalam kota)	5	kali	Rp. 200.000	Rp. 1.000.000
15/08/2019	Pulsa telepon	2	paket	Rp. 170.000	Rp. 340.000
15/08/2019	Pulsa internet	3	paket	Rp. 120.000	Rp. 360.000
11/10/2019	Konsumsi (makan & minum selama proses penelitian)	35	paket	Rp17.500	Rp. 612.500
				<b>TOTAL</b>	<b>Rp18.000.000</b>

